

FREDDY HARDEST



COMMODORE 64/128

FREDDY HARDEST

Freddy Hardest, after one of his "Little Parties" sets off on a blast through the Milky Way and, still under the effects of drink decided to play space invaders with a meteorite storm. Obviously this amusement couldn't have a happy ending and our hero collides with a meteorite, crash landing on the moon of the planet TERNAT, site of the alien base of KALDAR. Bruised but laughing Freddy scrambles out of the wrecked craft but after sobering up it slowly dawns on him that his predicament is pretty serious—he needs to survive long enough to source some alternative transport and hijack it to make good his escape.

LOADING

This program loads in two parts; to play the second part you must discover the access code at the end of part one and input this to load part two. Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the screen instruction — PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction. When loading is complete press FIRE BUTTON to start.

DISK

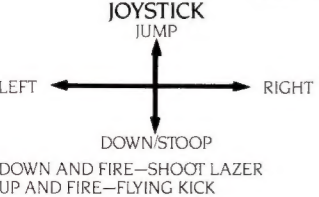
Select 64 mode. Turn on the disk drive insert the program into the drive with the label facing upwards type load "*/8,(RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

N.B. You will be unable to play Part Two if you have not previously gained the code number from the end of Part One.

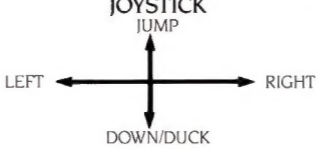
CONTROLS

Our loveable playboy has some exceptional talents resulting from a combination of rigorous training and a mis-spent youth. During his odyssey Freddy will show his knowledge of martial arts and acrobatic skills as well as the ability to shoot straight and move fast! Control is by joystick in Part Two.

PART ONE



PART TWO



UP AND FIRE —FLYING KICK
DOWN AND FIRE —LAZER
RIGHT AND FIRE —FIST (BLOW)
LEFT AND FIRE —PARRY (DEFENSE)

When you are in front of a tunnel entrance push UP to enter the tunnel. To access the lift (shown by darker panels on the floor) go UP or DOWN to go to the level above or below.
To lock onto a computer push UP when along side it.

PLAYING

The game is divided into two parts, you must complete Part One to gain the access code to load and play Part Two.

PART ONE

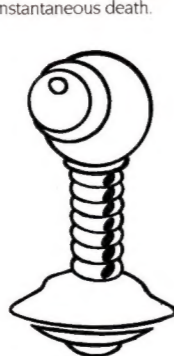
Freddy's objective having established his predicament is to reach the enemy base situated at the far end of the satellite. To achieve this hazardous task he must avoid or dispose of the following aliens.



AVOIDOIS
Mammal type creature with poisonous skin—a mere brush provides instantaneous death.



ANTOIDS
They live in craters and feed on intruders attacking by rolling into a ball.



WATCHING ROBOTS
Always alert to prevent transgression of their area. Their floating property means a flying kick to de-activate their circuits is most effective.



KOPTOS
Genetic derivative of the one-eyed AKAELONS—they're as dangerous as they're ugly!



SNAKKERS
A mutant tribe of snakes inhabiting wells of fetid waters—devouring everything.

Floating islands appear above the surface enabling you to cross the voids—time your jumps carefully.
When you successfully reach the base an Access Code will be displayed on screen; make a careful note of this as you will need to input this code after loading Part II before commencing your escape.

PART TWO

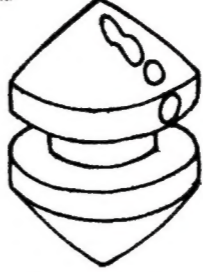
There are four levels at the alien base, one of which houses four spaceships (colour coded to your escape inventory). To escape to freedom you must:—
1. Obtain the captain's code.
2. Load the ship's energy.
3. Locate instructions to initiate the jump to Hyperspace.
The four space ships are coded with the following key:
RE —RED BL —BLUE
GR —GREEN WH —WHITE

There are 16 computer terminals scattered around the 3 other levels of the base from which you will obtain the Captain's Code and relevant information of the hyper-drive, linked to a particular colour of ship.
Nuclear energy cells will also be scattered around and these must be taken to the loading lifts marked ♦♦. To activate the lift, access the terminal control and transport the fuel to the designated ship.
When you have obtained all relevant information and loaded your chosen ship, go down to the hangers, jump over the security rail, punch in the Captain's Code and take off for your journey back to fun and games.
If all this sounds straight-forward just hold on a minute . . . you don't think its going to be that easy do you? While completing your tasks you also have to cope with some pretty angry residents who don't want you to break into their base and steal their spaceship!

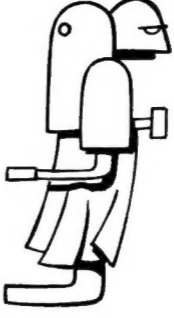


INHABITANTS

These are the owners of the building—human reptile mutations, immune to lazer-fire, must be defeated by hand to hand combat.



MICRO SOUNDERS
Passive sentinels on the alert for the slightest movement!



GABARDA ROBOTS
They may look human, but are killers . . . cold as steel.

HINTS AND TIPS

1. Always time flying kicks carefully.
2. Always look before you leap!
3. Become familiar with the layout of the space station.
4. Make good use of the lifts.

STATUS AND SCORING

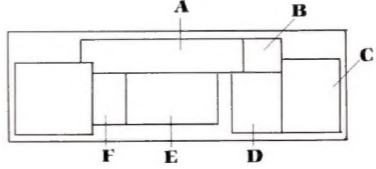
PART 1

200 Points are awarded for each alien. An extra life is awarded after 10,00 points and every 20,000 thereafter.

PART 2

200 Points are awarded for each alien and an extra life is awarded after 10,000 points.

STATUS SCREEN



KEY

- A—Weapons status
- B—Nuclear cells collected (part 2 only)
- C—Computer message (part 2 only)
- D—Disks collected (part 2 only)
- E—Score
- F—Number of lives

FREDDY HARDEST

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Imagine Software and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Imagine Software. All rights reserved worldwide.
This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading. IF FOR ANY REASON YOU HAVE DIFFICULTY IN RUNNING THE PROGRAM, AND BELIEVE THAT THE PRODUCT IS DEFECTIVE, PLEASE RETURN IF DIRECT TO:
MR. YATES, IMAGINE SOFTWARE, 6 CENTRAL STREET, MANCHESTER M2 5NS.
Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you, at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

Produced by D. C. Ward.
© Game design Dinamic.
© 1987 Imagine Software.

COMMODORE 64/128 FREDDY HARDEST



FREDDY HARDEST

Nach einer seiner "Kleinen Parties" macht sich Freddy Hardest auf zu einer wilden Reise durch die Milchstraße und beginnt, noch unter dem Einfluß des Alkohols, mit einem Meteoritensturm Space Invaders zu spielen. Das kann natürlich nicht gut gehen und unser Held hat einen Zusammenstoß mit einem Meteoriten, worauf er auf dem Mond des Planeten TERNAT notlanden muß. Dort befindet sich die feindliche Basis KALDAR. Mit blauen Flecken, aber noch immer lachend, klettert Freddy aus seinem kaputten Raumschiff. Nachdem er aber wieder nüchtern geworden ist, wird ihm langsam bewußt, daß er sich in einer recht schwierigen Lage befindet — er muß solange überleben können, bis er eine alternative Transportmöglichkeit finden und diese für seine Flucht entwenden kann.

LADEN

Das Programm wird in zwei Teilen geladen: um den zweiten Teil zu spielen, mußt Du zuerst den Zulassungscode am Ende des ersten Teils finden und diesen zum Laden von Teil zwei eingeben.

KASSETTE

Die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in den Commodore Kassettenrekorder einlegen und sicherstellen, daß das Band ganz zurückgespult ist. Kontrollieren, ob alle Kabel angeschlossen sind. Die SHIFT- und die RUN/STOP-Tasten gleichzeitig drücken. Die Bildschirmnachricht PRESS PLAY ON TAPE sollte erscheinen, drücke also den PLAY-Knopf am Rekorder. Dieses Programm lädt sich dann automatisch. Beim C128 GO 64 (RETURN) tippen und wie C64 fortsetzen. Nach dem Laden den FIRE-Knopf drücken.

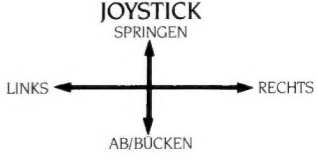
DISKETTE

Wähle Modus 64. Stecke den Joystick in den Port 2 Deines C64/128. Schalte das Diskettenlaufwerk ein und lege das Programm mit der Beschriftung nach oben ein. Tippe LOAD* 8,(RETURN). Die Einleitung wird erscheinen und danach lädt sich das Programm automatisch.
N.B. Du kannst den zweiten Teil nicht spielen, wenn Du nicht zuerst den Code am Ende des ersten Teils gefunden hast.

STEUERUNG

Unser liebenswerter Playboy hat einige Ausnahme-Talente, die er sich durch rigoroses Training und eine vertane Jugend angeeignet hat. Während seiner Odyssee zeigt Freddy, wie gut er Kampfkunst und Akrobatik beherrscht und ebenfalls, wie gut er schießen und sich davonmachen kann! Die Steuerung erfolgt durch den Joystick in Port 2.

TEIL EINS



AB UND FIRE — LAZER SCHIEßEN
AUF UND FIRE — FLIEGENDER KICK

TEIL ZWEI

JOYSTICK

SPRINGEN

LINKS

RECHTS

AB/DUCKEN

AUF UND FIRE — FLIEGENDER KICK

AB UND FIRE — LAZER

RECHTS UND FIRE — FAUST (SCHLAG)

LINKS UND FIRE — PARRIEREN (VERTEIDIGUNG)

Wenn Du Dich vor einem Tunnel-Eingang befindest, drücke AUF um in den Tunnel hineinzugehen.

Um den Lift zu benutzen (durch dunklere Bodenplatten gekennzeichnet), drücke AUF oder AB, um ein Stockwerk höher oder tiefer zu gehen. Um an einen Computer anzuschließen, drücke AUF wenn Du Dich daneben befindest.

Wenn Du Dich vor einem Tunnel-Eingang befindest, drücke AUF um in den Tunnel hineinzugehen.

Um den Lift zu benutzen (durch dunklere Bodenplatten gekennzeichnet), drücke AUF oder AB, um ein Stockwerk höher oder tiefer zu gehen. Um an einen Computer anzuschließen, drücke AUF wenn Du Dich daneben befindest.

DAS SPIEL

Das Spiel ist in zwei Teile geteilt. Du mußt den ersten Teil beenden, um den Zulassungscode zum Laden und Spielen von Teil zwei zu erhalten.

TEIL EINS

Nachdem Freddy seine verzwickte Lage eingesehen hat, will er versuchen, die feindliche Basis auf der anderen Seite des Satelliten zu erreichen. Auf dieser ge...hrlichen Reise muß er den folgenden Wesen entweder ausweichen oder sie erledigen:

AVOIDOIS

Eine Art Säugetier mit giftiger Haut — die bloße Berührung führt zum sofortigen Tod.

AUFFASSENDE ROBOTER

Passen immer auf, daß niemand in ihr Gebiet eindringt. Da sie schweben, ist ein fliegender Kick die beste Methode, um ihren Stromkreis zu unterbrechen.

ANTOIDEN

Sie leben in Kratern und fressen Eindringlinge. Zum Angriff rollen sie sich zu einem Ball zusammen.

KOPTOS

Stammen genetisch von den einäugigen AKAELONS ab — sie sind so gefährlich wie sie hässlich sind!

SNACKERS

Eine mutante Schlangengattung die in überliechendem Wasser lebt - und alles verspeist.

TEIL ZWEI

Die feindliche Basis besteht aus vier Stockwerken, in einem davon befinden sich vier Raumschiffe (in der Farbe entsprechend Deinem Fluchinventar). Um Deine Freiheit zu gewinnen mußt Du:

1. Den Kapitänscode gewinnen.

2. Die Energie des Raumschiffes aufladen.

3. Die Anleitungen für den Sprung in den Hyperweltraum finden.

Die vier Raumschiffe haben den folgenden Farbenschlüssel:

RE — ROT

BL — BLAU

GR — GRÜN

WH — WEISS

Auf den andern drei Stockwerken sind 16 Computerterminals verteilt. Von diesen erhältst Du den Kapitänscode und wichtige Informationen für den Hyper-Drive, entsprechend der Farbe des Raumschiffs.

Nukleare Energiezellen sind ebenfalls überall verteilt. Diese müssen zu den Ladelifts, die mit ♦♦ gekennzeichnet sind, gebracht werden. Um den Lift zu aktivieren, benötigst Du Zugriff zur Terminalkontrolle. Danach kannst Du den Treibstoff zu dem entsprechenden Raumschiff bringen.

Wenn Du alle benötigten Informationen erhalten und Dein ausgewähltes Raumschiff beladen hast, gehst Du hinunter zu den Hangars, springst über das Sicherheitsgeländer, drückst den Kapitänscode und startest zu Deiner Reise zurück zu Plausch und Spiel.

Das klingt ja alles ganz einfach, aber warte mal... Du nimmst doch nicht etwa an, es sei so leicht, oder? Während Du Deine Aufgabe erledigst, hast Du es auch mit einigen ganz schön ärgerlichen Einwohnern zu tun, die es nicht gerne sehen, daß Du in ihre Basis einbrichst und ihr Raumschiff stiehlt!

EINWOHNER

Dies sind die Besitzer des Gebäudes — menschliche Reptilmutationen: immun gegenüber Lazerfeuer, müssen Sie im Nahkampf besiegt werden.

GABARDA ROBOTER

Sehen zwar menschlich aus, sind aber Killer... kalt wie Stahl!

MICROLOTEN

Passive Wächter, die auf die kleinste Bewegung reagieren!

TEIL ZWEI

JOYSTICK

SPRINGEN

LINKS

RECHTS

AB/DUCKEN

AUF UND FIRE — FLIEGENDER KICK

AB UND FIRE — LAZER

RECHTS UND FIRE — FAUST (SCHLAG)

LINKS UND FIRE — PARRIEREN (VERTEIDIGUNG)

Wenn Du Dich vor einem Tunnel-Eingang befindest, drücke AUF um in den Tunnel hineinzugehen.

Um den Lift zu benutzen (durch dunklere Bodenplatten gekennzeichnet), drücke AUF oder AB, um ein Stockwerk höher oder tiefer zu gehen. Um an einen Computer anzuschließen, drücke AUF wenn Du Dich daneben befindest.

Wenn Du Dich vor einem Tunnel-Eingang befindest, drücke AUF um in den Tunnel hineinzugehen.

Um den Lift zu benutzen (durch dunklere Bodenplatten gekennzeichnet), drücke AUF oder AB, um ein Stockwerk höher oder tiefer zu gehen. Um an einen Computer anzuschließen, drücke AUF wenn Du Dich daneben befindest.

TEIL ZWEI

Die feindliche Basis besteht aus vier Stockwerken, in einem davon befinden sich vier Raumschiffe (in der Farbe entsprechend Deinem Fluchinventar). Um Deine Freiheit zu gewinnen mußt Du:

1. Den Kapitänscode gewinnen.

2. Die Energie des Raumschiffes aufladen.

3. Die Anleitungen für den Sprung in den Hyperweltraum finden.

Die vier Raumschiffe haben den folgenden Farbenschlüssel:

RE — ROT

BL — BLAU

GR — GRÜN

WH — WEISS

Auf den andern drei Stockwerken sind 16 Computerterminals verteilt. Von diesen erhältst Du den Kapitänscode und wichtige Informationen für den Hyper-Drive, entsprechend der Farbe des Raumschiffs.

Nukleare Energiezellen sind ebenfalls überall verteilt. Diese müssen zu den Ladelifts, die mit ♦♦ gekennzeichnet sind, gebracht werden. Um den Lift zu aktivieren, benötigst Du Zugriff zur Terminalkontrolle. Danach kannst Du den Treibstoff zu dem entsprechenden Raumschiff bringen.

Wenn Du alle benötigten Informationen erhalten und Dein ausgewähltes Raumschiff beladen hast, gehst Du hinunter zu den Hangars, springst über das Sicherheitsgeländer, drückst den Kapitänscode und startest zu Deiner Reise zurück zu Plausch und Spiel.

Das klingt ja alles ganz einfach, aber warte mal... Du nimmst doch nicht etwa an, es sei so leicht, oder? Während Du Deine Aufgabe erledigst, hast Du es auch mit einigen ganz schön ärgerlichen Einwohnern zu tun, die es nicht gerne sehen, daß Du in ihre Basis einbrichst und ihr Raumschiff stiehlt!

STATUS UND PUNKTEGEWINN

TEIL 1

Pro Feind gibt es 200 Punkte. Ein extra Leben erhältst Du nach 10.000 Punkten, und dann nach jeden weiteren 20.000 Punkten.

TEIL 2

Pro Feind gibt es 200 Punkte. Ein extra Leben erhältst Du nach 10.000 Punkten.

SPIELTIPS

1. Setze die fliegenden Kicks immer zur rechten Zeit an. 2. Schau, vor einem Sprung immer, wohin Du springst. 3. Mache Dich mit der Anlage der Weltraumstation vertraut. 4. Gebrauche die Lifts zu Deinem Vorteil.

SCHLÜSSEL

A — Waffenstatus

B — Anzahl gesammelte Nuklearzellen (nur Teil 2)

C — Computernachricht (nur Teil 2)

D — Anzahl gesammelte Platten (nur Teil 2)

E — Punktezahl

F — Anzahl Leben

FREDDY HARDEST

Programmcode, grafische Darstellung und Druckvorlagen sind Copyright der Imagine Software und dürfen ohne schriftliche Genehmigung der vorgenannten Firma nicht vervielfältigt, gespeichert, ausgeliehen oder in irgendeiner Form über Rundfunk gesendet werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

HERAUSGEBER

Produced by D.C. Ward

©Game Design Dinamic

©1987 Imagine Software

FREDDY HARDEST

Après une "petite soirée" bien arrosée, Freddy Hardest va se payer une ballade à travers la voie lactée et toujours sous l'effet de la boisson, décide de jouer les envahisseurs de l'espace avec un orage de météorites. Cela ne pouvait évidemment que mal finir et notre héros entre en collision avec une météorite, atterrit en catastrophe sur la lune de la planète TERNAT, site de la base d'êtres étrangers de KALDAR.

Couvert de bleus mais riant quand même, Freddy sort à quatre pattes de son vaisseau réduit en épave, mais après s'être dégrisé, il se rend peu à peu compte qu'il se trouve dans une situation très sérieuse — il lui faut survivre suffisamment longtemps pour trouver un autre moyen de transport et s'en emparer afin de réussir à s'échapper.

CHARGEMENT

Ce programme est en deux parties. Pour pouvoir jouer la seconde partie, vous devez découvrir le code d'accès à la fin de la première partie et entrer ce code afin de pouvoir procéder au chargement de la deuxième partie.

Placez la cassette dans votre magnétophone Commodore, coté imprimé vers le haut et vérifiez quelle est rembobinée jusqu'au début. Assurez-vous que tous les fils sont connectés. Appuyez simultanément sur les touches SHIFT et RUN/STOP puis suivez les instructions sur l'écran. Appuyez sur PLAY sur le magnétophone. Ce programme se chargera ensuite automatiquement. Pour le chargement du C128, tapez GO 64 (RETURN) puis suivez les instructions du C64. Une fois que le chargement est terminé, appuyez sur le BOUTON FEU pour commencer le jeu.

DISQUETTE

Sélectionnez mode 64. Mettez le lecteur de disquette sur la position marche, placez le programme dans le lecteur, label vers le haut. Tapez load *7.8.1 (RETURN), l'écran d'introduction apparaîtra et le programme se chargera automatiquement.

N.B. Il vous sera impossible de jouer la deuxième partie si vous n'avez pas auparavant obtenu le numéro de code à la fin de la première partie.

COMMANDES

Notre gentil playboy dispose de quelques talents exceptionnels, résultats d'un entraînement rigoureux et d'une jeunesse agitée. Au cours de son Odyssée, Freddy démontrera sa connaissance des arts martiaux et ses talents d'acrobate, mais vous verrez qu'il est aussi capable de tirer de façon très précise et de bouger très rapidement! Le jeu se joue avec un levier au Port Deux.

PREMIERE PARTIE

LEVIER

SAUT

GAUCHE

DROITE

BAS/INCLINAISON EN AV.

BAS ET FEU — TIR LASER

HAUT ET FEU — COUP DE PIED EN HAUTEUR

DEUXIEME PARTIE

LEVIER

SAUT

GAUCHE

DROITE

BAS/PLONGEON

HAUT ET FEU — COUP DE PIED EN HAUTEUR

BAS ET FEU — LASER

DROITE ET FEU — COUP DE POING

GAUCHE ET FEU — PARADE (DÉFENSE)

Quand vous vous trouvez devant l'entrée du tunnel, appuyez sur HAUT pour entrer dans le tunnel. Pour avoir accès à l'ascenseur (mis en évidence par des panneaux plus sombres sur le sol) déplacez-vous vers le HAUT ou le BAS afin de passer au niveau supérieur ou inférieur. Pour vous brancher sur un ordinateur, appuyez sur HAUT quand vous vous trouvez le long de celui-ci.

LE JEU

Le jeu est divisé en deux parties, il vous faut terminer la Première Partie pour obtenir le code d'accès qui vous permettra de charger et de jouer la Deuxième Partie.

PREMIERE PARTIE

Après s'être rendu compte de la situation, Freddy va maintenant avoir pour objectif d'atteindre la base ennemie située à l'extrémité opposée du satellite. Afin de mener à bien cette dangereuse mission, il va devoir éviter ou se débarrasser des créatures suivantes:

EVITORS

Genre de mammifère dont la peau est empoisonnée — un simple frottement provoque une mort instantanée.

ANTOIDS

Ils vivent dans des cratères et dévorent les intrus. Ils les attaquent en se roulant en boule.

KOPTOS

Dérivés génétiques des cyclopes AKAELONS — aussi dangereux qu'affreux!

SERPOS

Une tribu de serpents mutants qui peuplent des réservoirs d'eau croupie, dévorant tout ce qu'ils trouvent.

Afin de vous permettre de traverser des vides, des îles flottantes apparaissent à la surface — mais choisissez bien le moment où vous sautez.

Quand vous aurez réussi à vous approcher de la base, un Code d'Accès s'affichera à l'écran: prenez note de ce code car c'est celui qu'il vous faudra entrer après le chargement de la Partie 2 avant que vous ne commenciez votre évasion.

DEUXIEME PARTIE

La base ennemie comprend quatre niveaux, l'un d'entre eux abrite les vaisseaux spatiaux (couleur codée dans votre inventaire d'évasion.)

Pour vous envoler vers la liberté, vous devez:-

1. Obtenir le code du capitaine

2. Charger l'énergie du vaisseau

3. Localiser les instructions qui vous permettront de commencer le saut dans l'Hyperespace.

Les quatre vaisseaux spatiaux sont codés de la façon suivante:

RE — RED (rouge)

GR — GREEN (vert)

BL — BLUE (bleu)

WH — WHITE (blanc)

Il y a 16 terminaux d'ordinateurs éparpillés dans les trois autres niveaux de la base, grâce à eux, vous pourrez obtenir le Code du Capitaine et toutes les informations dont vous avez besoin sur l'hyper-conduite liée à une couleur de vaisseau particulière.

Vous trouverez aussi un peu partout des cellules d'énergie nucléaire que vous devrez amener aux ascenseurs marqués ♦♦ afin de les activer, d'accéder au terminal de contrôle et de transporter le carburant jusqu'au vaisseau donné.

Une fois que vous avez obtenu tous les renseignements nécessaires et chargé le vaisseau de votre choix, retournez aux hangars, sautez par dessus la barrière de sécurité, tapez le Code du Capitaine et commencez votre voyage de retour vers le monde des jeux et de l'amusement.

Cela peut sembler tout simple, mais attention... vous ne pensez tout de même pas que cela va être aussi facile? Tout en accomplissant vos différentes tâches, il vous faudra également faire face à des résidents furieux qui ne souhaitent absolument pas que vous pénétriez dans la base pour voler leur vaisseau!

LES HABITANTS

Ce sont les propriétaires du bâtiment, espèce de mutation biologique se situant entre l'homme et le serpent, résistant au feu du laser, vous devez vous en débarrasser en combattant au corps à corps.

ROBOTS GABARDA

Ils ont l'air humain, mais ce sont des tueurs... d'une froideur métallique.

MICRO-DETECTEURS

Sentinelles passives mise en alerte par le moindre mouvement!

STATUT et SCORE

PREMIÈRE PARTIE

200 Points vous sont accordés pour chaque être étranger. Vous obtenez une vie supplémentaire après 10.000 points et ensuite tous les 20.000 points.

DEUXIÈME PARTIE

200 Points vous sont accordés pour chaque être étranger et vous obtenez une vie supplémentaire après 10.000 points.

CONSEILS UTILES

1. Choisissez toujours avec soin le moment où donner des coups de pied vers le haut.

2. Jetez toujours un coup d'oeil avant de bondir.

3. Familiarisez-vous avec l'agencement de la station spatiale.

4. Faites bon usage des ascenseurs.

ECRAN DE STATUT

Legende

A — Statut des armes

B — Collecte des cellules d'énergie nucléaire (deuxième partie seulement)

C — Message ordinateur (deuxième partie seulement)

D — Collecte des disques (deuxième partie seulement)

E — Score

F — Nombre de vies

FREDDY HARDEST

Son programme, sa représentation graphique et la conception artistique sont la propriété de Imagine Software et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Imagine Software. Tous droits réservés dans le monde entier.